

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET
DENGAN METODE BERMAIN DI SDN 9 TAPANG PERODAH**

ARTIKEL ILMIAH

**OLEH
MATHEUS
NIM F1102141053**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2016**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET
DENGAN METODE BERMAIN DI SDN 9 TAPANG PERODAH**

ARTIKEL ILMIAH

MATHEUS
NIM F1102141053

Disetujui,

Pembimbing I



Mimi Haetami, M.Pd
NIP 197505222008011007

Pembimbing II



Eka Supriatna, M.Pd
NIP 197711122006041002

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. H. Martono, M.Pd
NIP 196803161994031014

Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan



Prof. Dr. Victor G. Simanjuntak, M. Kes
NIP 195505251976031002

PENINGKATAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET DENGAN METODE BERMAIN DI SDN 9 TAPANG PERODAH

Matheus, Mimi Hetami, Eka Supriatna

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP Untan

Email: matheus@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran *dribble* bola basket dengan metode bermain pada siswa kelas V SDN 09 Tapang Perodah Kabupaten Sekadau. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. subyek penelitian adalah guru berkolaborasi dengan siswa kelas V SDN Negeri 9 Tapang Perodah Kabupaten Sekadau yaitu sebanyak 23 siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I siswa terdapat hasil siswa yang tuntas berjumlah 10 siswa atau sebesar 43,5% sedangkan siswa dan yang belum tuntas berjumlah 13 siswa atau sebesar 56,5% maka dilanjutkan ke siklus II agar siswa memiliki kesempatan untuk perbaikan *dribble* bola basket dengan kategori tuntas semua dengan siswa lulus berjumlah 23 siswa dan belum tuntas berjumlah 0 atau tidak ada.

Kata Kunci: *Dribble Bola Basket, Bermain*

Abstract: This study aims to improve learning dribble a basketball with a method of playing the fifth grade students of SDN 09 Tapang Perodah Sekadau . Forms of research is classroom action research . study subjects were teachers collaborate with fifth grade students of SDN State 9 Tapang Perodah Sekadau as many as 23 students . Based on the results of research on the first cycle students are students who complete results amounted to 10 students or 43.5 % , while the students and who have not completed totaled 13 students or 56.5 % , then proceed to the second cycle so that students have the opportunity to repair dribble a basketball by category complete all the graduating students were 23 students and unfinished amounted to 0 or does not exist.

Keywords: *Dribble Basketball , Playing*

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian dari komponen pendidikan secara keseluruhan. Hal ini telah disadari oleh banyak kalangan karena pendidikan jasmani berperan dalam mengembangkan kebugaran jasmani sehingga mempengaruhi keterampilan berfikir kritis, penalaran dan keseimbangan emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani, guru harus mampu menjabarkan tujuan dan materi pelajaran. Kemampuan profesional seorang guru meliputi kemampuan merencanakan, pengembangan tujuan materi, penggunaan metode, alat-alat bantu dan penilaian serta alokasi waktu yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran.

Pada pelaksanaan kurikulum 2006, mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan telah diberlakukan dari tingkat SD, SD , SMA namun dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dilaksanakan di sekolah-sekolah dirasa masih belum optimal karena terbatasnya waktu yang tersedia serta sarana di sekolah diperlukan upaya-upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, seperti guru yang menguasai materi pelajaran, pemilihan Metode dan Metode yang tepat, pengadaan dan penggunaan media yang memenuhi syarat.

Pendidikan jasmani akan lebih berhasil jika sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dibutuhkan tersedia, karena pada intinya setiap anak usia SD sangat gemar bermain dengan dunia nyata yang secara langsung dinikmati. Tanpa adanya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang memadai maka akan sulit dapat berhasil, jika pendidikan jasmani tidak berhasil maka akan mempengaruhi keberhasilan pendidikan secara menyeluruh. Selain itu dalam mengajar Pendidikan jasmani di SD diperlukan teknik-teknik tertentu agar materi pembelajaran dapat diterima oleh siswa.

Belajar keterampilan gerak pada hakikatnya menggerakkan anggota-anggota badan untuk melakukan suatu kegiatan, yang dalam hal ini adalah kegiatan yang berhubungan dengan program pengajaran pendidikan jasmani. Oleh karena, di dalam belajar keterampilan gerak memerlukan kesanggupan seseorang untuk menggerakkan anggota-anggota badannya dalam mempelajari suatu keterampilan gerak.

Pada saat proses pembelajaran diharapkan seorang guru dapat siswa dengan siswa secara maksimal, hal ini menciptakan interaksi yang baik antara dirinya dengan siswa dan antara sangat penting untuk menghidupkan suasana dalam belajar. Guru berperan sebagai pengelola proses pembelajaran, bertindak selaku fasilitator sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran.

Selama ini proses pembelajaran pendidikan jasmani yang berjalan di kelas V SDN 09 Tapang Perodah Kab. Sekadau khususnya dalam pembelajaran *dribble* bola basket guru menggunakan metode komando, dimana dalam metode komando guru lebih dominan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar tidak sesuai dengan harapan dan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.

Latar belakang guru menggunakan metode bermain ini adalah karena rata-rata siswa yang sekolah di SD Negeri 09 Tapang Perodah Kab. Sekadau berasal

dari golongan menengah kebawah. Karakteristik siswa yang berasal dari golongan menengah ke bawah lebih sulit diatur, memiliki watak keras karena terbiasa dengan kehidupan dilingkungannya. Dengan metode bermain diharapkan guru dapat bertindak tegas dan siswa dapat mematuhi semua perintah guru, namun guru menyadari bahwa penggunaan metode bermain sulit meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Oleh sebab itu penulis pada kesempatan ini mencoba menggunakan metode bermain dimana peran dalam pembelajaran berpusat pada anak sedang guru sebagai perancang dan motivator dalam belajar. Dengan menggunakan metode bermain guru hanya memberi tugas dan siswa mengerjakan dengan kebebasan penuh.

Bola basket merupakan salah satu materi yang wajib dibina dan dikembangkan di sekolah menengah pertama, pembinaannya itu sendiri dapat dilakukan dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Danu Hoedaya, (2001:7) menjelaskan Bola basket merupakan suatu kombinasi daripada teknik penyerangan dan pertahanan. Seorang pemain diharapkan dapat bermain sebaik-baiknya dalam suatu pertandingan. Bola basket merupakan salah satu jenis olahraga raga yang dapat memberikan pengaruh terhadap daya saing seseorang disebabkan permainan ini sangat agresif dan melibatkan persaingan antar pemain yang keras dalam usaha mewujudkan tujuan

Dalam permainan bola basket, siswa harus mempunyai keterampilan dasar yang baik antara lain, *dribble*, *shooting* dan lain-lain. Untuk mendapat keterampilan tersebut tidak terlepas dari bagaimana guru bisa menerapkan Metode belajar yang tepat. *Mendribble* adalah salah satu teknik dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para siswa, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket. Setiap peserta olahraga bola basket bisa menjadi *pendribble* yang terampil karena keterampilan *dribble* bisa dilakukan kapan pun dan dimana pun.

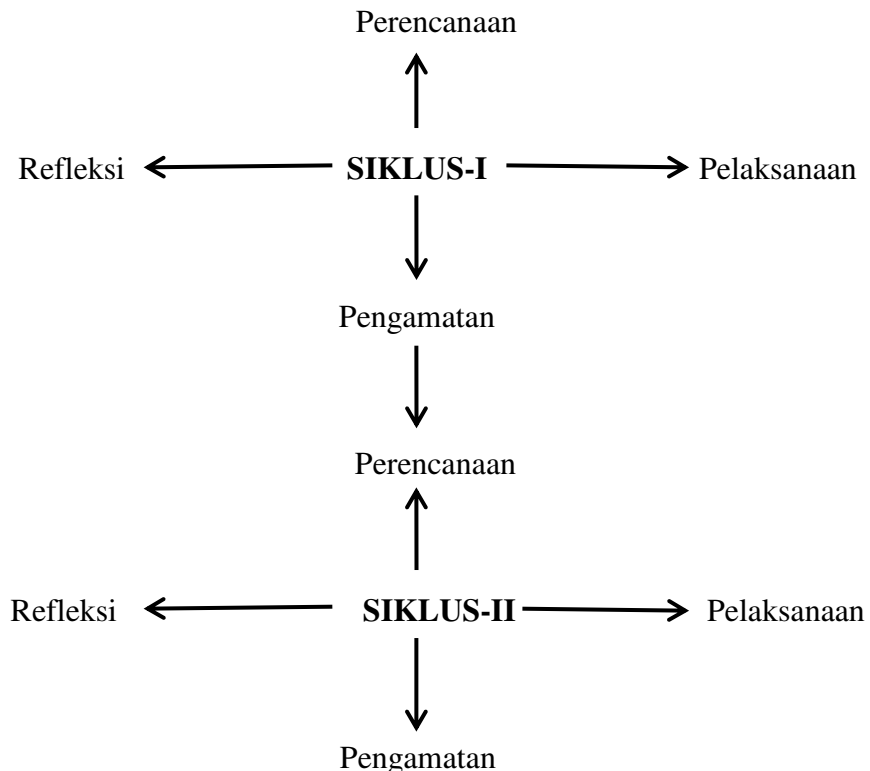
Dalam proses pengajaran diharapkan bisa meningkatkan kemampuan masing-masing siswa dalam mengemukakan gagasan pribadinya. Oleh karena itu seorang guru harus dapat menciptakan jembatan atau perantara yang menghubungkan siswa dengan materi pelajaran, serta keharmonisan dari semua pihak di dalam kegiatan tersebut, baik guru, materi pelajaran dan siswa. Sementara menurut J. Matakupan (1992:1) berpendapat bahwa metode: adalah prosedur atau operasi untuk mencapai satu tujuan.

Metode bermain bisa menjadi salah satu metode yang baru untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan *dribble* bola basket yang biasanya hanya siswa melakukan dari posisi yang monoton maka di buat dengan bermain kejar kejaran, bermain memilih bola dengan jarak tertentu, bermain zigzag sambil berjalan kedepan dan kebelakang melewati cone. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mencoba mengadakan penelitian tentang pembelajaran *dribble* bola basket dengan metode bermain pada siswa kelas V SDN 09 Tapang Perodah Kab. Sekadau.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Suharsimi Arikunto, (2006: 96) “Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran”.

Adapun desain PTK dan penjelasan untuk masing-masing tahap dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar Tahap-Tahap Dalam Penelitian Tindakan Kelas

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Negeri 9 Tapang Perodah Kabupaten Sekadau yaitu sebanyak 23 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti di lapangan menjadi syarat utama. Peneliti mengumpulkan data dalam latar alamiah, dimana peneliti bertindak sebagai *intrumen kunci*. Selain itu peneliti juga berperan sebagai perencana dan pelaksana tindakan yang terlibat langsung dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, pengumpulan dan penganalisis data, dan pada akhirnya menjadi pelapor hasil penelitian.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu : (1) Observasi Awal yaitu kegiatan terjun langsung ketempat pelaksanaan penelitian.

Pada observasi awal peneliti langsung mengamati pelaksanaan pembelajaran *dribble* bola dengan indikator pengenalan *dribble* bola basket yang dilakukan oleh guru mata pelajaran selama jam pelajaran berlangsung. Dari hasil pengamatan, peneliti menemukan berbagai macam permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas V SDN Negeri 9 Tapang Perodah Kabupaten Sekadau (2) Refleksi Awal setelah dilakukan observasi pembelajaran awal dengan melihat kekurangan yang dialami siswa dan guru mata pelajaran dalam proses pembelajaran *dribble* bola basket, maka peneliti mencari solusi pemecahan masalah yang masih menghambat dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui prosentasi peningkatan kemampuan *dribble* bola basket pada setiap indikator ditentukan dengan rumus : jumlah siswa yang mendapat nilai A,B,C,D,E dibagi jumlah seluruh siswa dikalikan 100% (3) Tes Awal (Pre-Implementasi) Berdasarkan refleksi awal, maka sebelum tindakan pada siklus I peneliti akan memulai dengan melakukan tes awal dribler bola basket (pre-implementasi) (4) Tindakan dan refleksi siklus I (5) Tindakan Siklus II (6) Evaluasi

Teknik Analisis Data

Analisis data ini dilakukan secara deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi terhadap aktifitas, dan hasil belajar, dengan langkah sebagai berikut:

(1) Melakukan *reduksi*, yaitu mengecek dan mencatat kembali data-data yang telah terkumpul. (2) Melakukan *interpretasi*, yaitu menafsirkan yang di wujudkan dalam bentuk pernyataan. (3) Melakukan *inferensi*, yaitu menyimpulkan apakah dalam metode Pembelajaran modifikasi alat ini terjadi peningkatan keterampilan, dan hasil belajar atau tidak. (Berdasarkan hasil observasi dan tes). (4) Tahap *follow up*, yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya atau dalam pelaksanaan di lapangan setelah berakhir berdasar inferensi yang telah ditetapkan. (5) Pengambilan *konklusi*, berdasarkan analisis hasil-hasil observasi yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Kemudian dituangkan dalam bentuk interpretasi dalam bentuk pernyataan.

Kegiatan analisis data mempergunakan pedoman sebagai berikut :

Untuk menentukan prosentasi peningkatan aktifitas *dribble* bola basket pada setiap indikator adalah jumlah siswa aktif dibagi jumlah seluruh siswa yang hadir dikalikan 100%.

- a) Kemampuan *dribble* bola basket dikatakan meningkat, jika $\geq 70\%$ dari jumlah seluruh siswa atau sampel mencapai/mendapatkan rentang nilai 31 – 50 ($\geq 70\%$ siswa yang mendapat nilai A dan B).
- b) Kemampuan *dribble* bola basket dinyatakan belum meningkat, jika $< 70\%$ dari jumlah seluruh siswa atau sampel yang mencapai/mandapatkan rentang nilai 31 – 35 ($< 70\%$ siswa yang mendapat nilai A dan B).
- c) Dengan kategori penilaian sebagai berikut :
 - 41– 50 = A (Sangat Baik)
 - 31– 40 = B (Baik)
 - 21– 30 = C (Cukup)
 - 11 – 20 = D (Kurang)
 - 0 – 10 = E (Sangat Kurang)

Untuk mengetahui perubahan hasil aktifitas, jenis data yang bersifat kuantitatif yang di peroleh dari hasil praktek, ditandai dengan indikator hasil praktek siswa (implementasi) menjadi lebih baik dari hasil tes sebelumnya (Pre-implementasi), kemudian di analisis dengan menggunakan rumus (Aqib Zainal, 2008:53), sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Post rate} - \text{base rate}}{\text{Base rate}} \times 100$$

Keterangan :

P : Prosentase
 Post Rate : Nilai sesudah diberikan tindakan
 Base rate : Nilai sebelum tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Tes Prasiklus

Data awal penelitian diperoleh dari tes pra-siklus yang telah dilaksanakan sehingga dapat dijabarkan data hasil tes Pra-siklus *dribble* bola basket pada table dibawah ini:

Tabel 1 Hasil Tes Pra Siklus *Dribble* Bola Basket

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	4	17,4 %
Belum Tuntas	19	82,6 %
Jumlah	23	100 %

Hasil dari tabel penelitian mengenai hasil tes pra-siklus diperoleh bahwa data ketuntasan siswa hanya sebesar 17,4% atau sebanyak 4 siswa dan siswa yang belum tuntas sebesar 82,6% atau sebanyak 19 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada tes pra siklus masih jauh dari indikator keberhasilan belajar minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM = 75%.

Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I

Sesuai dengan data penelitian yang telah dilakukan. Berikut akan dipaparkan data hasil penelitian siklus I sebagaimana tabel di bawah ini:

Tabel 2 Hasil Tes Siklus 1 *Dribble* Bola Basket

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	10	43,5 %
Belum Tuntas	13	56,5 %
Jumlah	23	100 %

Tabel di atas, menunjukkan bahwa sebanyak 10 siswa sudah termasuk pada kategori tuntas yaitu sebesar 43,5% dan kategori yang belum tuntas sebanyak 13 siswa yaitu sebesar 56,5%. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan meskipun masih terdapat siswa yang belum tuntas dari tindakan yang dilakukan melalui metode bermain.

Dari seluruh siswa yang diberi tindakan terdapat beberapa siswa yang termasuk dalam kategori tuntas adalah sebanyak 10 siswa atau sebesar 43,5%, sedangkan yang termasuk dalam kategori belum tuntas sebanyak 13 siswa atau sebesar 56,5%. Tentu saja data ini belum mencukupi untuk mencapai KKM 75% dari jumlah siswa. Agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal maka tindakan akan dilanjutkan dengan dilakukannya siklus II.

Refleksi Siklus I

Adapun hasil refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I, adalah sebagai berikut:

Hasil refleksi dari guru penjasorkes dan teman sejawat terhadap penelitian yang dilakukan: (1) Pemahaman siswa terhadap teknik dasar *dribble* bola basket melalui metode bermain membuat siswa bersemangat untuk melakukan pembelajaran dan semakin aktif untuk mencoba melakukan pembelajaran sendiri. (2) Kelebihan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu, a) setiap teknik yang diberikan oleh peneliti selalu diberikan simulasi sehingga mempermudah siswa untuk menirukan gerakannya, b) materi yang disampaikan dalam pembelajaran dari yang mudah ke sukar sehingga siswa bersemangat dan aktif untuk mengikuti pelajaran, c) pembelajaran yang telah dilakukan peneliti sudah baik, karena pembelajaran yang diberikan belum pernah diterapkan dari pembelajaran yang sebelumnya hanya berupa ceramah.

Hasil refleksi terhadap siswa. (1) Terdapat beberapa siswa yang mulai merasa mudah didalam menerima materi pembelajaran yang dilakukan peneliti, karena materi yang disampaikan cukup jelas yaitu dengan adanya simulasi yang dilakukan peneliti. (2) Siswa mulai merasa percaya diri pada waktu pelaksanaan tes, karena mereka yakin dengan kemampuan dasar yang dimiliki mereka bisa melakukan tes dengan baik. (3) Dibalik dari rasa mudah melakukan dan percaya diri yang dirasakan oleh siswa, namun hasil belajar yang didapat sesuai kemampuan siswa belum mencapai indikator keberhasilan klasikal minimal 75%. Menindak lanjuti dari belum tercapainya indikator keberhasilan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan, maka perlu dilanjutkan ke siklus II dengan materi yang dirancang lebih baik (perbaikan), sedangkan untuk instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran tidak berubah.

Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

Hasil tindakan pada siklus I menunjukkan belum terjadinya perubahan yang menuntaskan 75% dari jumlah siswa, maka peneliti perlu menindaklanjuti dari belum tercapainya KKM pada hasil belajar *dribble* bola basket yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II yang akan dijelaskan pada penjelasan di bawah ini:

Tingkat Ketuntasan Hasil belajar Siswa Pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan yaitu sebesar 56,5%, sebagaimana tampak pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Keberhasilan	Jumlah Siswa	Persentase KKM	Nilai
Tuntas	23	100%	75
Belum Tuntas	0	0%	75
Jumlah	23	100%	150
Rata-rata	-	-	75
			79,11

Dari hasil Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa secara umum terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan *dribble* bola basket pada siswa kelas V SDN 9 Tapang Perodah Kabupaten Sekadau pada Siklus II, yaitu nilai persentase rata-rata dari siklus I sebesar 43,5% menjadi 100% pada siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada Siklus II terjadi peningkatan sebesar 56,5%. Pada Siklus II ini pembelajaran *dribble* bola basket melalui metode bermain dinyatakan berhasil.

Refleksi Siklus II

Adapun hasil refleksi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II sebagai berikut :

Hasil refleksi peneliti yang melakukan tindakan: (1) Pembelajaran kemampuan *dribble* bola basket yang dilakukan peneliti tidak mengalami kesulitan, karena materi yang diberikan jelas dan dapat diterima oleh siswa. (2) Pembelajaran kemampuan *Dribble* bola basket yang dilakukan peneliti membuat siswa bersemangat, karena metode bermain pembelajaran yang diajarkan mempunyai banyak variasi-variasi yang membuat siswa tertarik, senang, bersemangat dan selalu aktif dalam melakukan proses pembelajaran. (3) Pembelajaran yang dilakukan peneliti dapat ditindaklanjuti, sebab pembelajaran yang dilakukan selalu mencari yang model dan variasi pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa dan selalu memberikan simulasi yang mendorong siswa untuk mencoba melakukan gerakan, semakin banyak siswa dalam mempraktekannya maka hasil belajar *dribble* bola basket akan semakin meningkat.

Hasil refleksi terhadap siswa. (1) Siswa merasa senang dalam pembelajaran *dribble* bola basket karena saat pembelajaran diberikan peneliti menggunakan metode bermain dan tidak membebani siswa sehingga ketika proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan terasa senang dalam melakukan *dribble* bola basket. (2) Siswa merasa mudah dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan peneliti, sebab pembelajaran dimulai dengan teknik *dribble* bola basket dan diberi simulasi untuk mempermudah dalam menirukan gerakan yang diberikan. (3) Berdasarkan hasil evaluasi terhadap hasil belajar siswa terlihat bahwa sudah mencapai indikator keberhasilan klasikal

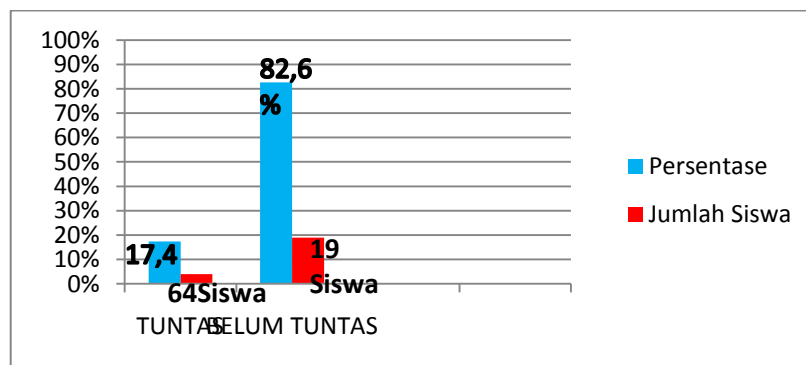
minimal (KKM) 75%, yaitu sebesar 100% dari jumlah keseluruhan siswa. Data ini menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas V SDN 9 Tapang Perodah Kabupaten Sekadau tuntas dalam mengikuti pembelajaran *dribble* bola basket.

Pembahasan

Tes dribbel bola basket ini di lakukan oleh siswa di SDN 9 Tapang Perodah dengan jumlah siswa 23 orang. Tujuan penelitian ini di harapkan supaya siswa di SDN 9 Tapang Perodah ini mampu melakukan dribbel bola dengan baik, tetapi teknik yang di lakukan dengan menggunakan cara metode bermain.

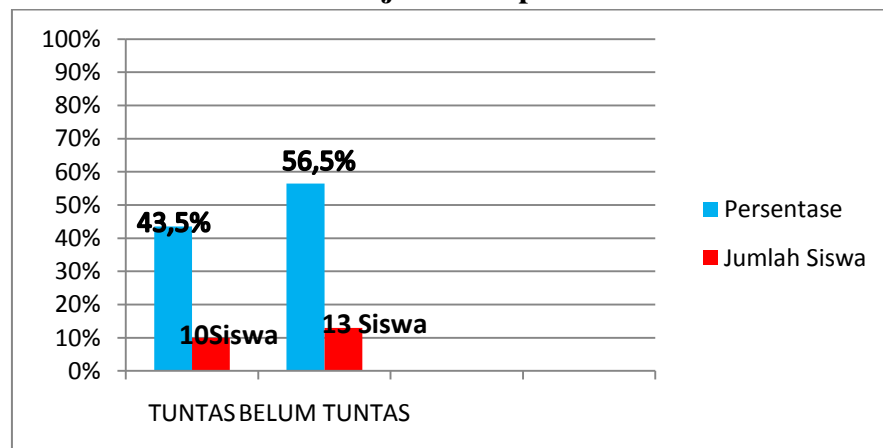
Kegiatan pengamatan tes dribbel bola basket ini di lakukan denga tiga tahapan yaitu : pra siklus, siklus I dan Siklus II. Hasil Pada tahapan pra tes jumlah siswa yang tuntas melakukan dribbel ada 4 orang atau persentasenya (17, 4 %) dan 19 siswa masih belum tuntas dalam melakukan dribbel atau persentasenya (82,6%). Dari hasil data ini dapat di lihat masih kurangnya tingkat kemampuan siswa dalam melakukan dribbel.

Grafik 4.1
Pra Siklus Dribble bola basket



Pada siklus I kemampuan siswa melakukan dribbel mulai mengalami peningkatan data ini dapat di lihat dari gambar grafik di bawah ini

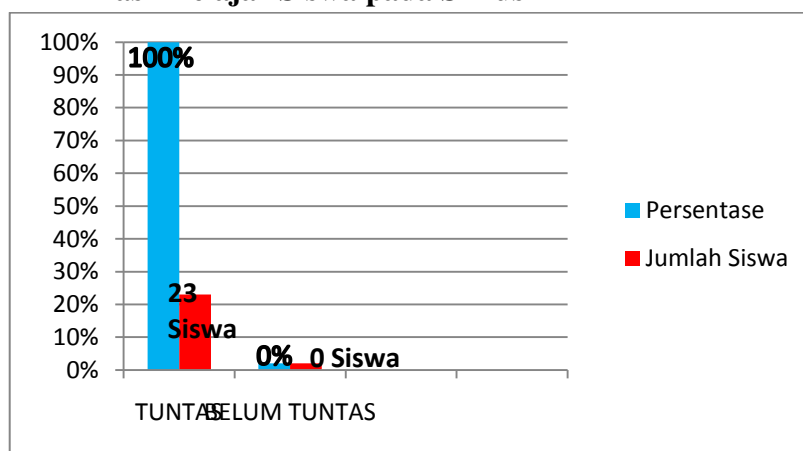
Grafik 4.2
Hasil Belajar Siswa pada Siklus I



Dari hasil tes ini dapat di simpulkan tingkat ketuntasan siswa dalam melakukan dribbel mulai mengalami peningkatan di karenakan metode yang di terapkan membuat siswa semakin bersemangat dalam melakukan tes dribbel.

Pada siklus II peningkatan ketuntasan siswa meningkat karena dari data yang di peroleh semua siswa tuntas dalam melakukan tes dribbel dan dapat di simpulkan bahwa metode bermain yang di terapkan sangat cocok untuk siswa sehingga membuat siswa semakin serius dan termotivasi dalam melakukan tes dribbel yang di ajarkan.

Grafik 4.3
Hasil Belajar Siswa pada Siklus II



Penelitian tindakan ini menghasilkan peningkatan yang memuaskan dan saat tindakan berlangsung nampak bahwa siswa akan merasa senang untuk belajar jika seorang pandai manajemen proses pembelajaran tersebut. Dapat di lihat dari Hasil penelitian Pada pra siklus, siklus I, siklus II mengalami peningkatan yang terus-menerus dalam hasil belajar siswa, dari hasil ini bahwa penerpan metode sambil bermain pada belajar dribbel di tingkat SD sangat lah cocok sehingga membuat minat siswa untuk belajar semakin tinggi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Adapun kesimpulan yang dapat dipaparkan pada penelitian ini adalah pada siklus I siswa terdapat hasil siswa yang tuntas berjumlah 10 siswa atau sebesar 43,5% sedangkan siswa dan yang belum tuntas berjumlah 13 siswa atau sebesar 56,5% maka dilanjutkan ke siklus II agar siswa memiliki kesempatan untuk perbaikan dribble bola basket dengan kategori tuntas semua dengan siswa lulus berjumlah 23 siswa dan belum tuntas berjumlah 0 atau tidak ada.

Saran

Sebaiknya pendidik dapat manajemen proses belajar mengajar dengan baik, seperti penggunaan sebuah metode atau melakukan inisiatif ide baru dalam pembelajaran, agar pembelajaran tersebut menarik dan sebaiknya pendidik harus bisa memahami karakter siswanya dikelas agar pada saat persiapan dan proses

pelaksanaan pembelajaran siswa merasa pikiran akan masuk ke dalam materi pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2006). **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Hoedaya, Danu. (2001). **Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola basket**. Jakarta: Depdiknas.
- Matakupan J, (1992). **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: Dinas P dan K DKI Jakarta.
- Zainal Aqib, (2006). **Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: Yrama Widya